

Spelverloop

1. Gebeurtenissen

Trek een seizoenskaart (behalve tijdens eerste zomer).
Eventuele gebeurtenisschijfjes verwijderen.

2. Nieuwe dieren

- 4 in de zomer, 2 in de winter (6 in de eerste ronde).
- bij 2 of 3 spelers: één dier minder.

3. Beweging van de dieren

- gooi D6 om richting te bepalen
- dieren op vak met stamleden blijven staan
- dieren stoppen bij ontmoeting stamleden of obstakels
- ze beschadigen eventuele aangelegde akkers (2→1→X)

4. Beweging van stamleden & kampen

- max. 2 vakjes ver per stamlid
- stoppen op bergveld; geen meer of rivier oversteken
- stoppen bij ontmoeting dieren of vreemde stamleden (tenzij je een meerderheid hebt en genoeg eigen volk laat staan)
- {1 krijger + 1 vrouw} mogen kamp oprichten (maar de vrouw moet steeds in het kamp blijven)



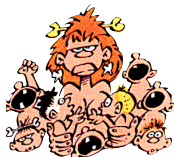
5. Gevechten - zie hiernaast ✓

6. Overleven

- zomer: 1 vp per bezet veld aan meer, rivier en/of bos
- winter: 1 vp per bezet veld aan meer en/of rivier
- oogst (na laatste zomerronde): 8 (4) vp'n per akker (beschadigd)
- elke krijger & vrouw verbruikt 1 vp (anders hongerdood)

7. Geboorten (na laatste ronde winter of zomer)

- 1 (2) geboorte(n) in elk kamp met 1 (2+) vrouw(en)
- gooi D6: 1-2 = vrouw
3-4-5 = krijger
6 = tweeling (2x D6: 1-2 ♀ en 3-6 ♂)



8. Zaaïen (na laatste ronde winter)

- 2 vp'n voor 1 akker op eigen vlakteveld (akkerschijf met 2 aren)

9. Troefkaart: +1 per speler (max. 5) na laatste ronde winter of zomer

Einde ronde of spel

- aankondiging 4 kampen om winnaar volgende ronde te zijn
- nieuwe startspeler: met meeste kampen (stamleden, vp'n)

LA VALLÉE DES MAMMOUTHS



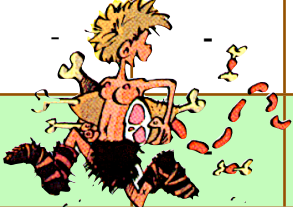
Gevechten

strijdwaarde = dobbelsteenworp + bonus

- ➡ BONUS: mensen: +1 per krijger
+1 eigen dorp (+2 eigen hol)
dieren: +1 per dier van dezelfde soort

Bijzonderheden:

- eerst gevechten tussen stammen, dan met dieren
- vrouwen vechten nooit tegen andere stamleden (en lopen over naar de winnaar van het conflict)
- vrouwen vechten enkel tegen dieren (0 bonus)
- dieren van eenzelfde soort vechten als een kudde
- gedode dieren brengen voedingspunten op
- 1/4 (1/2 bij laatste) van voedsel afpakken bij overnemen vreemd kamp (lot vrouwen bepalen)

Dieren	beweging	voedsel	over bergen?	over rivieren?	akkers kapot?
wolf 	3	1	ja	-	-
tijger 	3	2	ja	-	-
beer 	2	3	ja	ja	-
bizon 	2	4	-	-	ja
neushoorn 	1	5			ja
mammoet 	1	6			ja

Nieuwe versie van: Das Tal der Mammuts La Vallée des Mammouths De Vallei der Mammoeten

Uitgever: Jeux Descartes / Eurogames

Auteur: Bruno Faidutti

Illustraties: Gérard Mathieu

Speloverzicht:

Aantal spelers: 3 tot 6

Speelduur: 2 uur

Speltype: strategisch bordspel

Leeftijd: vanaf 12 jaar

Inhoud:

2 dubbelzijdige spelbordhelften

70 kaarten met:

- 15 zomergebeurteniskaarten (met op een gele achtergrond een tekening van een mammoetskelet)
- 15 wintergebeurteniskaarten (met op een blauwe achtergrond een tekening van een verkouden mammoet)
- 40 troefkaarten (met op een groene achtergrond een tekening van een knipogende mammoet)

1 zakje (voor de dieren)

54 markeerschijfjes met dieren en rugletter worden in het zakje gestopt, nl.:

- 9 wolven (bruine A, B, C, D, E, F - groene d, f, k)
- 9 sabeltandtijgers (bruine A, B, C, D, E, F - groene c, g, j)
- 9 beren (bruine A, B, C, D, E, F - groene d, h, l)
- 9 bizonen (groene a, b, c, e, g, h, i, k, l)
- 9 wolneushoorns (groene a, c, d, e, f, g, i, j, l)
- 9 mammoeten (groene a, b, d, e, f, h, i, j, k)

126 markeerschijfjes (in 6 verschillende kleuren) voor de spelers, m.a.w. elke speler ontvangt van een bepaalde kleur de volgende 21 markeerschijfjes:

10 krijgers, 6 vrouwen en 5 nederzettingen (dorpen/holen)

9 akkerschijfjes (met 1 en 2 aren)

9 schijfjes "brand/overstroming/bevroren rivier" (driehoekige schijfjes met een bruin/blauwe tint)

2 omheiningschijfjes

6 vuurschijfjes (enkel van toepassing met de gevorderde spelregels)

1 solitaire vrouw en 1 solitaire krijger

8 wolven (als kudde en zonder rugletter)

42 voedselschijfjes met:

- 15 met voedingswaarde 5
- 12 met voedingswaarde 2

- 15 met voedingswaarde 1
- 1 houten markeerschijf (rondenwijzer)
- 2 zeszijdige dobbelstenen
- 1 handleiding

Nieuwe versie van: De Vallei der Mammoeten

1.1. Algemeen

Inleiding:

Zal jouw stam erin slagen om de tegenstanders te overwinnen, zich te vermenigvuldigen en een groot gebied te beheersen?

Hiervoor moet je vijandige stammen verslaan, wilde beesten weerstaan en om te overleven je eigen stam d.m.v. jacht, visvangst, akkerbouw en het verzamelen van bosvruchten van voldoende voedsel voorzien.

Spelregels:

Het spel bevat 2 spelregelniveaus. Pas wanneer men de basisregels voldoende beheerst, kan men de gevorderde spelregels met het vuur aanwenden.

Iedere speler controleert een stam oermensen, die door de schijfjes als vrouwen of krijgers worden voorgesteld. Om te winnen moet men 4 nederzettingen (*en het vuur*) bezitten.

Het kan gebeuren dat op het speleinde alle stammen werden geëlimineerd en er enkel dieren op het spelbord staan. In dat geval werd het menselijk ras uitgeroeid en verliezen alle spelers het spel.

Elke speler houdt tijdens het spel minstens rekening met de volgende factoren:

- het uitschakelen van de tegenstanders in een gevecht
- het laten groeien en het in standhouden van de stam door het bedrijven van de jacht, de visvangst, de akkerbouw evenals het verzamelen van bosvruchten

Definities:

- Veld: een zeszijdig vakje op het spelbord
- Gebied: omvat meerdere, aanliggende velden op het spelbord van hetzelfde type (bv. een berggebied omvat enkel berg- of vulkaanvelden). Een gebied omvat meestal meerdere bos-, vlakke- of bergvelden.
- Spelfiguren of figuurschijfjes: dit kunnen naargelang het geval dieren, krijgers of vrouwen zijn
- Stamleden: de figuurschijfjes van de spelers omvatten een stam met krijgers en vrouwen. Dit zijn de stamleden.
- Tegenstanders: dieren of rivaliserende stamleden
- Vrij veld: een veld zonder tegenstanders
- Nederzetting: een dorp of een hol
- Dorp: een nederzetting op een vlakke- of bosveld
- Hol: een nederzetting op een bergveld
- Akker: een akkerschijfje wordt geplaatst naast een dorp op een vlakteveld
- Hindernis t.a.v. de beweging: een berg, een rivier, het meer, een ondergelopen of brandend veld

1.2. De basisregels

1.2.1. Voorbereiding

- Van de dubbelzijdige spelbordhelften kiezen de spelers een zijde en plaatsen ze beide helften tegen elkaar, teneinde een volledig spelbord te bekomen. Omdat beide spelbordhelften een verschillend gebied weergeven, kunnen er 4 verschillende spelborden samengesteld worden.
- Er wordt een speler tot voedselbankier benoemd. Hij houdt de voedingspunten bij. Een andere speler staat in voor de beweging van de dieren terwijl een derde speler de gebeurtenissen verzorgt.
- Alle dierschijfjes, met uitzondering van de 8 wolven zonder rugletter, worden in het zakje gestopt. De 8 wolven zonder rugletter komen later en op een andere wijze in het spel.
- De winterkaarten (blauwe achterzijde) en de zomerkaarten (gele achterzijde) worden geschud en in aparte kaartenstapels op de aangegeven velden op het spelbord geplaatst.
- Iedere speler kiest een stam in een bepaalde kleur en ontvangt:
10 krijgers
6 vrouwen
5 dorpen/holen
Opmerking: Er is geen enkel verschil tussen dikke of magere stamleden. Enkel om afwisseling in de spelfiguren te brengen, werden er verschillende illustraties ingevoerd.
- Iedere speler krijgt 12 voedingspunten (15 voedingspunten voor een gemakkelijkere variant en als kennismaking)
- De speler met de hoogste dobbelsteenworp is de startspeler. Het spel wordt gespeeld in uurwijzerszin.
- Beginnend met de startspeler, plaatst elke speler op een vrij veld naar keuze **één nederzetting**. Hierbij plaatst men dorpen op vlaktevelden (gele velden) en bosvelden (groene velden) terwijl men holen zet op bergvelden (bruine of grijze velden). Er kunnen nooit 2 nederzettingen op hetzelfde veld gezet worden. Bij de start van het spel is het verboden om een nederzetting te plaatsen op een veld dat grenst aan een veld waarop een andere nederzetting staat tenzij beide nederzettingen door een rivier van elkaar gescheiden worden.
Aansluitend plaatst men **5 krijgers en 2 vrouwen** in zijn nederzetting.
Heeft een speler een dorp gesticht op een vlakte, dan mag hij, tegen betaling van 2 voedingspunten, een akker oprichten. Hij plaatst hierbij het akkerschijfje naast zijn nederzetting.
- De troefkaarten (met groene achterzijde) worden grondig geschud en elke speler krijgt 5 (slechts 4 bij 5 of 6 spelers) kaarten. De overige kaarten worden verdekt naast het spelbord gelegd. De spelers bestuderen hun troefkaarten, maar houden hun troefkaarten geheim voor de tegenspelers. Pas wanneer troefkaarten worden ingezet, openbaart men zijn inhoud.
- De rondewijzer (houten markeerschijf) wordt op **de tweede ronde van de zomer** gezet.
- Nadat deze spelvoorbereidingen achter de rug zijn, kan het spel beginnen.

1.2.2. Doel van het spel

De eerste speler te zijn, die aan het einde van 2 opeenvolgende ronden 4 nederzettingen op het spelbord heeft. Een speler die aan het einde van een spelronde, d.w.z. aan het einde van **fase 6: Het overleven**, 4 nederzettingen bezit, moet dit melden. Heeft hij aan het einde van de volgende ronde nog steeds 4 nederzettingen (Het mogen zelfs andere nederzettingen zijn!) op het spelbord, dan wint hij het spel.

Of

De laatste speler te zijn die nog stamleden op het spelbord heeft (alle andere stammen werden uitgeroeid).

1.2.3. Spelverloop

Het spel verloopt in ronden. Eerst zijn er 2 zomerronden, dan volgen er 3 winterronden waarop 3 zomerronden en 3 winterronden volgen enz. Iedere ronde bestaat uit een aantal opeenvolgende fasen, die steeds in dezelfde volgorde worden afgehandeld. De vetgedrukte fasen vinden elke ronde plaats, de andere alleen op het einde van een jaargetijde of aan het einde van een jaar.

fase 1: Het trekken van een gebeurteniskaart (behalve in de eerste 2 ronden)

fase 2: Het plaatsen van nieuwe dieren (4 in de zomer en 2 in de winter)

fase 3: De beweging van de dieren

fase 4: De beweging van de verschillende stammen

fase 5: Het gevecht

fase 6: Het overleven

fase 7: De geboorten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

fase 8: Het zaaien (enkel na de laatste winterronde)

fase 9: Het trekken van troefkaarten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

fase 10: Het beëindigen van een ronde of het eventuele speleinde

Het spel start in de tweede ronde van de zomer. Er volgen dan 2 opeenvolgende zomerronden, gevolgd door 3 opeenvolgende winterronden.

In de eerste 2 zomerronden vindt fase 1 niet plaats en start men in dat geval direct met het plaatsen van nieuwe dieren.

1.2.4. Het trekken van een gebeurteniskaart

Gebeurteniskaarten

Wanneer de markeerschijfjes “brand” (rood vierkantje) of “overstroming” (driehoekig schijfje met een bruin/blauwe tint) op het spelbord liggen, dan worden ze voor het trekken van een nieuwe gebeurteniskaart verwijderd.

De gebeurtenisbeheerder trekt afhankelijk van het jaargetijde (aangegeven door de rondenwijzer) een zomer- of winterkaart. Deze gebeurtenis treedt direct in werking en wordt door de gebeurtenisbeheerder uitgevoerd. De gebeurteniskaart wordt nadien op een aflegstapel gelegd.

Wanneer de voorraadstapel gebeurteniskaarten op is, wordt de aflegstapel geschud en als verdeckte stapel terug op het spelbord gelegd.

Opmerking: De cursief gedrukte tekst op de kaarten is enkel van toepassing wanneer men het spel speelt met de gevorderde spelregels.

Gebieden

Het spelbord omvat 6 bos-, 6 vlakte- en 6 berggebieden. Elk gebied omvat meestal meerdere aanliggende bos-, vlakte- of bergevelden.

Sommige gebeurtenissen vragen de toevallige aanduiding van een gebied. In dat geval wordt het getroffen gebied op het spelbord bepaald d.m.v. een dobbelsteenworp. De vulkanen zijn eveneens gebergten.

Langdurige gebeurtenissen

Bepaalde gebeurtenissen (magere dieren, droogte, enz.) kunnen tot het einde van het jaargetijde duren. In dat geval laat men de desbetreffende gebeurteniskaart openliggen naast het spelbord teneinde de invloed van deze gebeurtenis niet te vergeten.

1.2.5. Het plaatsen van nieuwe dieren

Men trekt het volgende aantal dierschijfjes uit het zakje:

	4 tot 6 spelers	2 tot 3 spelers
Eerste zomerronde (start)	6	5
Overige zomerronden	4	3
Winterronden	2	1

De rugletter van het dierschijfje bepaalt waar het dier op het spelbord terechtkomt. De groene rugletters geven een vlakke- of bosveld op, terwijl de bruine letters verwijzen naar een bergveld op de rand van het spelbord.

Belandt een groot dier (mammoet, wolneushoorn of bizon) hierbij op een veld met een akkerschijfje, dan wordt de akker onmiddellijk beschadigd (zie verder).

Opmerking: Wanneer er meerdere spelers geëlimineerd werden, dan moet men het aantal nieuwe dieren aanpassen aan het aantal nog actieve spelers.

1.2.6. De beweging van de dieren

Dieren die op een veld met 1 of meerdere stamleden staan, **bewegen zich niet**.

De volgorde waarmee men de andere dieren verplaatst is vrij (zie de uitzondering aangaande de opbouw van een kudde of troep).

Om de richting die dieren uitgaan te bepalen, wordt er gedobbeld. De worp en de windroos op het spelbord geven dan de verplaatsingsrichting van alle dieren op.

Alle dieren, die in de mogelijkheid verkeren om verplaatst te worden, **moeten zover mogelijk (in principe hun volledige beweging) in de aangegeven richting verzet worden**. De dieren die door een hindernis (een berg, een rivier, het meer, een ondergelopen of brandend veld) de aangegeven richting niet kunnen volgen of daardoor dreigen het spelbord te verlaten, worden in de tegenovergestelde richting bewogen. Dieren, die geen van beide richtingen kunnen inslaan, blijven gewoon staan.

Wanneer een dier tijdens zijn beweging op een hindernis stoot of op een veld met 1 of meerdere stamleden belandt, dan wordt zijn beweging beëindigd.

Wanneer een dier andere dieren van dezelfde soort ontmoet, wordt er **een kudde of troep** gevormd en worden ze op elkaar gestapeld. Vanaf dan bewegen en vechten deze dieren gemeenschappelijk.

Voor de vorming van een kudde of troep kan de volgorde waarmee men de dieren verplaatst van belang zijn. In principe moet men ernaar streven om een kudde of troep te vormen of te vergroten. Dit betekent dan ook dat eenzame dieren soortgenoten zullen opzoeken. Op deze wijze is het dan ook mogelijk dat bepaalde dieren meerdere bewegingen kunnen uitvoeren. De eerste beweging voerden ze bijvoorbeeld uit als enkeling teneinde een troep te vormen, terwijl ze de tweede beweging uitvoerden in kuddeverband. De tweede beweging wordt enkel uitgevoerd indien minstens 1 dier van de kudde nog niet verplaatst werd.

Wanneer **een mammoet, een wolneushoorn** of **een bizon** een vlakteveld met een onbeschadigde akker betreden, dan worden deze **akkers beschadigd**. In dat geval worden de akkerschijfjes omgedraaid zodat ze nog 1 aar laten zien. Wordt een veld met een beschadigde akker een tweede keer betreden door een groot dier, dan wordt de akker volledig vernietigd en wordt het akkerschijfje van het spelbord genomen.

Geen enkel dier kan het spelbord verlaten noch het meer of een brandend of overstroomd gebied betreden. Alleen beren kunnen rivieren oversteken. Mammoeten, wolneushoorns en bizons kunnen berggebieden niet betreden.

De dieren bewegen zich, afhankelijk van de diersoort, als volgt:

Type dier	Aantal bewegingsvelden	Verplaatst zich over de bergen	Kan rivieren oversteken	Beschadigt de akkers
Wolf	3	ja	neen	neen
Sabeltandtijger	3	ja	neen	neen
Beer	2	ja	ja	neen
Bizon	2	neen	neen	ja
Wolneushoorn	1	neen	neen	ja
Mammoet	1	neen	neen	ja

1.2.7. De beweging van de verschillende stammen

1.2.7.1. De beweging van de stamleden

De speler met de meeste nederzettingen, komt als eerste aan de beurt om al zijn bewegingen uit te voeren. Bovendien is hij de startspeler in de volgende fasen. Wanneer meerdere spelers evenveel nederzettingen bezitten, dan wordt de speler met de meeste stamleden als startspeler aangewezen. Is er in dat geval nog een gelijke stand, dan wordt de speler met het grootste aantal voedingspunten startspeler. Is er nog steeds een gelijke stand, dan wordt de speler met de grootste dobbelsteenworp startspeler. In de startronde is de speler die eerst zijn nederzetting op het spelbord heeft geplaatst de startspeler.

In uurwijzerszin voeren aansluitend de andere spelers de bewegingsfase uit.

Stamleden die op een veld met dieren of vreemde stamleden staan, bewegen niet, **tenzij** de speler het numerieke overwicht bezit t.o.v. zijn tegenstander (dieren of vreemde stamleden). In dat geval kunnen ze bewogen worden maar moet deze speler **op het startveld evenveel stamleden achterlaten als er tegenstanders staan**.

De bewegingsregels:

- **Elk stamlid (krijger of vrouw) kan zich 1 of 2 velden verplaatsen.** Een stamlid dat een bergveld betreedt, moet daar stoppen.
- **De speler bepaalt zelf welke bewegingsrichting zijn stamleden uitgaan.** De bewegingsrichting kan voor al zijn stamleden verschillend zijn.
- **Stamleden kunnen geen brandend of overstroomd gebied betreden, noch het meer of rivieren oversteken.**
- **Een groep stamleden die een veld met dieren of vreemde stamleden betreedt, moet daar stoppen,** tenzij de aankomende groep talrijker is dan de aanwezige tegenstanders. In dat geval kunnen zij hun beweging voortzetten, door **evenveel stamleden achter te laten als er tegenstanders (mensen en dieren) staan**.

1.2.7.2. Het oprichten van nederzettingen (dorpen of holen)

De regels voor het oprichten van nederzettingen:

- Wanneer **1 krijger en 1 vrouw van dezelfde stam** (eventueel met andere, eigen stamleden!) op een leeg veld (een veld zonder dieren, noch vreemde stamleden) staan of komen, dan kunnen ze **i.p.v. een beweging uit te voeren een nederzetting oprichten**.
- Wanneer men een nederzetting opricht, **plaatst men een dorp (op een vlakte- of bosveld) of hol (op een bergveld)**.
- **Er mag per veld slechts 1 dorp of hol staan.**
- **In elke nederzetting (dorp of hol) moet er altijd minstens 1 vrouw aanwezig zijn.**
Wanneer de laatste vrouw de nederzetting verlaat, dan verdwijnt de nederzetting automatisch. Het nederzettingsschijfje keert in dat geval terug in de voorraad van de speler.

1.2.8. Het gevecht

1.2.8.1. Wanneer is er een gevecht?

Op velden waar er stamleden en dieren staan of stamleden van verschillende stammen staan komt het tot een gevecht.

Als uitzondering op deze regel geldt dat er geen gevecht plaatsvindt tussen krijgers en vrouwen zonder begeleiding van eigen krijgers. In dat geval onderwerpen de vrouwen zich onmiddellijk aan de vreemde krijgers! De eigenaar van de krijger vervangt direct de vrouwelijke schijfjes door eigen spelfiguren. Enkel wanneer ze niet kunnen vervangen worden (omdat de speler geen vrouwelijke spelfiguren meer in voorraad heeft) of de speler ze niet in zijn stam wenst op te nemen, worden ze gedood en van het spelbord verwijderd.

M.a.w.: Wanneer een strijder vreemde vrouwen ontmoet op een veld, dan veranderen zij eenvoudig van kamp of worden zij gedood!

Opmerking: Dit gebeurt ook wanneer vrouwen alleen achterblijven in een nederzetting! Op deze wijze wordt een nederzetting overgenomen zonder het plaatsvinden van een gevecht!

Eerst worden alle gevechten uitgevoerd waarbij stamleden van de startspeler (de speler met de meeste nederzettingen) betrokken zijn. Daarna worden alle gevechten behandeld waarbij er stamleden van de tweede speler (in uurwijzerszin) betrokken zijn enz. De betrokken speler bepaalt de volgorde waarin de verschillende gevechten uitgevoerd worden.

1.2.8.2. Algemene gevechtsregels

Elke speler die bij een gevecht betrokken is, dobbelt en telt bij het dobbelsteenresultaat een bepaalde bonus (zie tabel verderop) op teneinde zijn gevechtswaarde te bepalen. De speler met de hoogste waarde doodt een tegenstander (dier of vreemd stamlid). Bij een gelijke stand wordt er opnieuw gegooid. Het gevecht gaat op deze wijze verder tot alle tegenstanders (dieren of vreemde stamleden) op dat veld geëlimineerd werden.

Het uitrekenen van de gevechtswaarde:

De strijdwaarde van alle figuren (stamleden of dieren) op hetzelfde veld

= dobbelsteenworp + bonus

<i>Stamleden</i>	<i>Dieren</i>
+1 per krijger (*)	+1 per dier van dezelfde soort (*)
+1 wanneer de stam een dorp bezit op het veld van het gevecht	
+2 wanneer de stam een hol bezit op het veld van het gevecht	
+1 wanneer men over het vuur beschikt en het een gevecht tegen dieren betreft (gevorderde	

spelregels)

* Een eenzame krijger of eenzaam dier heeft een bonus van +1.

1.2.8.3. *Gevechten tussen stammen*

Alleen krijgers nemen deel aan het gevecht. Vrouwen strijden niet mee in gevechten tussen rivaliserende stammen. Op het einde van het gevecht lopen ze evenwel over naar het winnende kamp. De winnaar vervangt bijgevolg de vrouwelijke schijfjes van de verliezer door eigen spelfiguren. Indien de winnende speler geen vrouwelijke spelfiguren meer in voorraad heeft, dan worden de vrouwen eenvoudig van het spelbord verwijderd.

Omdat enkel krijgers deelnemen aan het gevecht tussen verschillende stammen, sterven in dit conflict altijd de krijgers. De vrouwen volgen immers vanop afstand het gevecht om zich nadien aan de overwinnaars te onderwerpen.

Bevinden zich op een veld 2 rivaliserende krijgers en een vrouw van een derde stam, dan wordt eerst het gevecht uitgevoerd. Pas daarna loopt de vrouw over naar het winnende kamp.

Wanneer er meer dan 2 verschillende stammen met elkaar in conflict komen op hetzelfde veld, dan dubbelen alle betrokken spelers gelijktijdig. De speler(s) met de hoogste gevechtswaarde wint (winnen) terwijl de anderen elk een krijger verliezen. Het gevecht gaat door totdat er één overwinnende stam overblijft.

1.2.8.4. *Het innemen van dorpen en hollen*

Een speler verovert een nederzetting (dorp/hol) op een andere stam wanneer er geen vreemde krijgers meer aanwezig zijn. De speler die een nederzetting inneemt, krijgt 1/4 (naar beneden afgerond) van de voedingsreserve van de verliezer. Wanneer dit het laatste dorp/hol was van een speler dan ontvangt men zelfs de 1/2 (naar beneden afgerond) van de voedingsreserve. De winnaar beslist of hij de nederzetting en de bijbehorende vrouw(en) behoudt en door eigen spelschijfjes vervangt of de nederzetting vernietigt en de vrouw(en) doodt. Bij de vernietiging van de nederzetting worden de desbetreffende schijfjes van het bord verwijderd.

1.2.8.5. *Vechtende vrouwen*

Vrouwen vechten **nooit** tegen krijgers. Ze vechten wel tegen dieren of rivaliserende vrouwen. Zo komt het tot een gevecht wanneer op een veld enkel rivaliserende vrouwen staan, dan komt het tot een gevecht. Het gevecht onder de vrouwen of tussen vrouwen en dieren verloopt op dezelfde wijze als het gevecht onder krijgers. Het enige verschil is dat vrouwen geen bonus ontvangen met uitzondering van de bonussen afkomstig van de nederzetting of van de troefkaarten.

1.2.8.6. *Gevechten tegen dieren*

Gevechten op een veld met dieren en vreemde stamleden:

De gevechten tussen verschillende stammen wordt eerst uitgevoerd.

De winnaar van het stammenconflict vecht daarna tegen de dieren.

De betrokken speler duidt een speler aan die voor de dieren dobbelt. Dieren van dezelfde soort vormen een kudde of troep. Dieren van een kudde of troep vechten gemeenschappelijk, terwijl dieren van verschillende diersoorten na elkaar moeten bestreden worden. **Bij een gevecht tegen dieren nemen steeds alle stamleden (zowel vrouwen als krijgers) deel.** Vrouwen beschikken in een gevecht evenwel niet over een bonus. **Verliest de stam tijdens het gevecht een stamlid, dan bepaalt de betrokken speler of er een vrouw of krijger gedood wordt.** Slagen de dieren erin om alle stamleden van een nederzetting te doden, dan wordt de nederzetting van het spelbord verwijderd.

De winnaar krijgt voor elk overwonnen dier de volgende voedingspunten:

<i>Type overwonnen dier</i>	<i>Aantal voedingspunten</i>
Mammoet	6
Wolneushoorn	5
Bizon	4
Beer	3
Sabeltandtijger	2
Wolf	1

De gedode dieren worden van het spelbord verwijderd en terug in het zakje gestopt.
Voor het trekken van nieuwe dieren schudt men best de dierschijfjes grondig door elkaar.

1.2.8.7. Samenvatting aangaande de gevechtswaarde en de gevechtssituaties

Het uitrekenen van de gevechtswaarde:

De strijdwaarde van alle figuren (stamleden of dieren) op hetzelfde veld

= dobbelsteenworp + bonus

<i>Stamleden</i>	<i>Dieren</i>
+1 per krijger (*)	+1 per dier van dezelfde soort (*)
+1 wanneer de stam een dorp bezit op het veld van het gevecht	
+ 2 wanneer de stam een hol bezit op het veld van het gevecht	
+ 1 in een strijd tegen de dieren wanneer men in het bezit is van vuur (enkel wanneer de gevorderde spelregels worden toegepast)	

* Een eenzame krijger of eenzaam dier heeft een bonus van +1.

<i>Stamleden</i>	<i>Dieren</i>
vrouwen vechten tegen dieren	dieren van dezelfde soort vechten gemeenschappelijk (in een kudde of troep)
vrouwen vechten nooit tegen vreemde krijgers	dieren van verschillende soorten moeten na elkaar bestreden worden
vrouwen onderling kunnen wel in een gevecht verwikkeld raken	
vrouwen krijgen geen bonus in een gevecht	kies een speler uit die voor de dieren dobbelt



1.2.9. Het overleven

1.2.9.1. Algemeen

De spelers berekenen hoeveel voedingspunten ze krijgen en hoeveel ze er nodig hebben om alle stamleden te voeden.

Men ontvangt dus **eerst** de voedingspunten die bepaalde speelvelden op het spelbord voortbrengen. Levert het bord onvoldoende voedingspunten, dan moet men het verschil bijpassen (vanuit de aangelegde voedselreserve) of bepaalde stamleden van hongersnood laten sterven.

Het eindresultaat aangaande de opbrengst van de velden en het aantal noodzakelijke voedingspunten kan zowel positief als negatief zijn.

Positief: men ontvangt voedingspunten (opbrengst > aantal stamleden)

Negatief: men betaalt voedingspunten (opbrengst < aantal stamleden)

Bepaalde velden leveren voedingspunten op wanneer er minstens 1 stamlid aanwezig is. Staan er meerdere stamleden op een dergelijk veld, dan blijft de voedselopbrengst evenwel hetzelfde.

1.2.9.2. Voedingspunten afkomstig van de velden op het spelbord

- **Visvangst (het hele jaar door)**

Iedere speler krijgt 1 voedingspunt voor elk veld dat aan de rand van een rivier of meer ligt en waar minstens 1 stamlid aanwezig is. Een veld dat zowel aan een rivier als aan een meer grenst, brengt slechts 1 voedingspunt op.

- **Verzamelen (alleen in de zomer)**

Iedere speler krijgt 1 voedingspunt voor elk bosveld waarop minstens 1 stamlid staat. Staat er op een bosveld dat grenst aan een meer of rivier 1 of meerdere stamleden, dan brengt dat veld 2 voedingspunten op (1 van de visvangst en 1 van het verzamelen).

- **Oogst (alleen in de laatste ronde van de zomer)**

Elke speler ontvangt 8 voedingspunten voor elke onbeschadigde akker en 4 voedingspunten voor elke beschadigde akker in de nabijheid van een dorp. Na het oogsten worden de akkerschijfjes van het spelbord verwijderd.

1.2.9.3. Voeden van stamleden

Elk stamlid (vrouw of krijger) verbruikt per ronde 1 voedingspunt.

De stamleden die een speler niet kan of wil voeden, verhongeren. Deze spelfiguren worden door de betrokken speler van het spelbord verwijderd.

1.2.10. De geboorten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

In iedere nederzetting (dorp of hol), waar zich een vrouw bevindt, vindt er 1 geboorte plaats. Zijn er 2 of meer vrouwen aanwezig in de nederzetting, dan vinden er 2 geboorten plaats. Per nederzetting dubbelen de betrokken spelers voor elke geboorte.

--	--

Dobbelsteenresultaat	Geboorte van
1, 2	een vrouw
3,4,5	een krijger
6	een tweeling, waarbij de tweede worp het geslacht bepaald (Wanneer de tweede worp 6 is, dan zijn het 2 krijgers)

De nieuwgeborenen worden meteen als volwassenen beschouwd en zijn zo direct inzetbaar. Elke stam omvat maximaal 10 krijgers en 6 vrouwen. Wanneer alle stamleden van een bepaald geslacht (bv. krijgers) reeds op het spelbord staan, dan vinden er voor die stam van dat geslacht geen geboorten meer plaats.

1.2.11. Het zaaien (enkel in de laatste winterronde)

Iedere stam kan op elk vlakteveld waarop een eigen dorp staat zaaien. Het zaaien kost per veld 1 voedingspunt. De spelers plaatsen na betaling een akkerschijfje op de desbetreffende vlaktevelden.

Per veld mag er slechts 1 akkerschijfje gelegd worden. De zijde met 2 aren geeft een onbeschadigde akker weer terwijl de zijde met 1 aar een beschadigde akker aanduidt. Akkers kunnen beschadigd worden door grote dieren of gebeurtenissen.

Als uitzondering mag er bij de start van het spel reeds gezaaid worden, alhoewel de eerste ronde eigenlijk al middenin de zomer begint. Enkel de spelers die hun dorp en stam op een vlakteveld plaatsen kunnen dit doen.

1.2.12. Het trekken van troefkaarten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

Alle spelers, die minder dan 5 troefkaarten hebben, krijgen 1 nieuwe kaart. Bij 6 en 5 spelers krijgen enkel de spelers met minder dan 4 troefkaarten 1 nieuwe kaart.

Wanneer de voorraadstapel op is, wordt de aflegstapel geschud en ontstaat er een nieuwe voorraadstapel.

De cursief gedrukte tekst op de troefkaarten is enkel geldig wanneer men het spel speelt met de gevorderde spelregels.

1.2.13. Einde van een spelronde of speleinde

De rondewijzer wordt na elke spelronde in uurwijzerszin 1 vakje doorgedraaid. Een nieuwe ronde kan beginnen.

Als startspeler van de volgende ronde is de speler met de meeste nederzettingen, als eerste aan de beurt. Wanneer meerdere spelers evenveel nederzettingen bezitten, dan wordt de speler met de meeste stamleden als startspeler aangewezen. Is er in dat geval nog een gelijke stand, dan wordt de speler met het grootste aantal voedingspunten startspeler. Is er nog steeds een gelijke stand, dan wordt de speler met de grootste dobbelsteenworp startspeler.

Daarna zijn in uurwijzerszin de andere spelers aan beurt.

Wanneer een speler op het einde van een spelronde 4 nederzettingen bezit, dan moet hij de tegenspelers daarop wijzen. Bezit deze speler op het einde van de volgende ronde nog steeds 4 nederzettingen (het mogen ook andere nederzettingen zijn), dan heeft hij het spel gewonnen.

Het kan gebeuren dat op het speleinde alle stammen werden geëlimineerd en er enkel dieren op het spelbord staan. In dat geval werd het menselijk ras uitgeroeid en verliezen alle spelers het spel. In de oertijd was het leven immers geen lachertje.

1.3. Het gebruik van troefkaarten

De spelers kunnen in de loop van het spel, naar eigen inzicht, hun troefkaarten inzetten. De fase (of het tijdstip) waarin men een troefkaart mag spelen, staat duidelijk op elke kaart. Iedere kaart **werkt maar 1 keer** en moet na gebruik op de aflegstapel worden gelegd. De handkaarten van de spelers worden pas **op het einde van een jaargetijde aangevuld met 1 troefkaart**. Ook al heeft men meerdere kaarten gespeeld, men krijgt slechts 1 nieuwe kaart.

1.4. Optionele regel: de terugkeer van een stam

Wanneer een speler voor het einde van het eerste jaar (voor het beëindigen van de laatste winterroonde van het eerste jaar) is uitgevallen, dan kan hij bij het begin van de volgende ronde opnieuw meespelen.

Hij geeft al zijn troefkaarten en resterende voedingspunten af en vervangt ze door **3 nieuwe kaarten en 8 voedingspunten**.

In de ronde na zijn uitschakeling mag hij **een stam van 3 krijgers en een vrouw (zonder nederzetting) op een leeg veld van zijn keuze op de rand van het spelbord zetten**. Hij doet dit pas na de uitvoering van de gebeurteniskaart en voor de plaatsing van nieuwe dieren. Hij ondergaat de rest van de ronde op de normale wijze. Zijn stamleden kunnen zich in deze ronde dus verplaatsen en/of een nederzetting (dorp of hol) stichten.

Iedere speler kan deze mogelijkheid slechts één keer benutten. Bovendien mag men enkel opnieuw starten met een stam wanneer men in het eerste jaar geëlimineerd werd. Wordt men uitgeschakeld in de loop van het tweede jaar, dan mag men niet meer opnieuw beginnen.

1.5. Regels voor gevorderden

Spelers die de basisregels goed beheersen kunnen de volgende regels toepassen:

1.5.1. Doel van het spel

Om te winnen moet men niet alleen 4 nederzettingen bezitten, maar moet men ook over vuur beschikken.

1.5.2. Het bekomen van vuur

Wanneer één vrouw of krijger zich (zonder dieren of vreemde stamleden) op een vulkaanveld staat, dan kan zij of hij het vuur bemachtigen. Een stamlid kan, zelfs wanneer zij/hij beweegt over een veld naast een brandend bosveld (als gevolg van de gebeurtenis “woud- of bosbrand”) of naast een veld waarop lava stroomt (als gevolg van de gebeurtenis “vulkaanuitbarsting”), het vuur aan haar/zijn stam bezorgen. De speler kan het vuur voor of na de beweging van het desbetreffende stamlid bij zich plaatsen, op voorwaarde dat er op dat ogenblik geen tegenstanders (dieren of vreemde stamleden) op dat veld staan.

1.5.3. Het bezit van het vuur

Het bezit van het vuur wordt aangegeven d.m.v. de plaatsing van een vuurschijfje op een nederzetting van de stam. Wanneer deze nederzetting veroverd of opgeheven wordt, verliest deze stam het vuur niet, maar wordt het schijfje gewoon naar een andere nederzetting verplaatst. Een stam die zijn laatste nederzetting verliest, verliest het vuur.

1.5.4. Het gevecht

Een stam die over vuur beschikt, ontvangt een bonus van +1 in gevechten met dieren. De speler die een nederzetting van een stam veroverd, die het vuur bezit, bekommt eveneens het vuur, zonder dit van de vorige eigenaar af te pakken tenzij dit zijn laatste nederzetting was.

1.5.5. Overleven

In de winter kost het overleven, voor elke stam die niet over het vuur beschikt, 1,5 voedingspunten (afgerond naar boven) per stamlid.

1.5.6. Gebeurtenis- en troefkaarten

De cursief gedrukte passages op de gebeurtenis- en troefkaarten moeten uitgevoerd worden.

1.6. Diverse vragen en antwoorden aangaande de spelregels

- V. Welke zeszijdige velden grenzen er aan een rivier of meer?
 - A. Enkel de velden waarvan minstens een volle zijde aan het meer of een rivier ligt, grenzen respectievelijk aan het meer of aan een rivier. Een veld dat slechts een klein stukje aan een rivier of het meer ligt, grenst niet aan het meer of een rivier.
- V. Brengt een zeszijdig veld, dat zowel aan het meer als aan een rivier grenst, 2 voedingspunten voor de visvangst op?
 - A. Neen, een veld dat gelijktijdig grenst aan het meer en aan een rivier brengt voor de visvangst slechts één voedingspunt op. Een veld brengt enkel 2 voedingspunten op wanneer er naast de visvangst ook een voedingspunt bekomen wordt door het verzamelen van bosvruchten.
- V. Is het mogelijk om een nederzetting op te richten op een veld wanneer er zich naast de krijger en de vrouw nog andere, eigen stamleden bevinden of mogen enkel deze krijger en de vrouw op dat veld staan,
 - A. De aanwezigheid van eigen stamleden verhindert de krijger en de vrouw niet om een nederzetting te stichten. Enkel de aanwezigheid van tegenstanders (rivaliserende stamleden of dieren) verhindert de oprichting van nederzettingen.
- V. Moet men voor de beweging van de dieren voor elk dier afzonderlijk dobbelen om hun bewegingsrichting te bepalen?
 - A. Eén enkele dobbelsteenworp volstaat om de bewegingsrichting van alle dieren te bepalen.
- V. Wanneer een brand of een gelijkaardige gebeurtenis optreedt in bv. een bosgebied, wordt dan enkele het aangeduide veld getroffen of worden alle aangrenzende bosvelden eveneens getroffen?

- A. Het volledige bosgebied met al zijn bosvelden wordt door de gebeurtenis geteisterd. Dergelijke gebeurtenissen zijn dikwijls zeer dramatisch.
- V. Wat gebeurt er wanneer meerdere spelers erin slagen om de voorwaarden om te winnen te vervullen.
- A. In dat geval winnen al deze spelers. Er kan evenwel vooraf afgesproken worden dat er slechts één speler kan winnen. In dat geval moet er verder gespeeld worden totdat er slechts één speler voldoet aan alle voorwaarden.

1.7. Spelvariante: de beperkte voedselvoorraad

De gevorderde spelregels met het vuur maken het spel wat complexer. Vooral het overleven van de stamleden in de winterperiode is niet evident. De spelvariant die nu voorgesteld wordt heeft eigenlijk hetzelfde objectief.

Voordat men het spel speelt, dient men 1/3 van de voedselschijfjes rood te kleuren. Deze rode voedselpunten symboliseren het voedsel dat van dierlijke (visvangst en jacht) origine is. De overige voedselschijfjes kleurt men geel of groen. Deze gele of groene voedselpunten symboliseren het voedsel dat een vegetatieve (verzamelen van bosvruchten en het oogsten van akkers) oorsprong heeft.

Enkel voedselpunten van vegetatieve afkomst kunnen bewaard worden. Voedselpunten afkomstig van dieren of vissen kunnen **niet** bewaard worden. M.a.w. de spelers verliezen na de uitvoering van “fase 6: Het overleven” de overblijvende voedingspunten van dierlijke origine. Dit gebeurt nadat ze hun voedingspunten hebben aangewend om hun stamleden te voeden. Enkel de gele voedingspunten mogen de spelers gedurende meerdere rondes behouden!

1.8. Diverse vragen en antwoorden aangaande het spel

- V. Wat zijn de belangrijkste verschillen tussen de oude en nieuwe versie? Is het de moeite waard om de nieuwe versie te kopen wanneer men de oude versie reeds in zijn bezit heeft?
- A. Op het vlak van het spelmateriaal zijn wel enige aanpassingen uitgevoerd. De troef- en gebeurteniskaarten werden grondig herwerkt en de 2 spelbordhelften bieden de mogelijkheid tot de creatie van 4 verschillende spelborden terwijl de spelregels op een 12-tal punten werden bijgestuurd. Nochtans is het zo dat geen enkel aanpassing het spel fundamenteel heeft gewijzigd. In feite is de tweede uitgave een verbeterde en aangepaste versie van de oorspronkelijke uitgave. Bovendien is het mogelijk om op de eerste versie de nieuwe spelregels toe toepassen. Indien men evenwel houdt van de tekenstijl van Mathieu Gérard, dan moet men de nieuwe versie kopen. Deze recente uitgave bevat heel wat plezierige en kleurrijke illustraties. Heeft men enkel interesse voor het spel en het spelconcept, dan is de aankoop van de nieuwe versie wellicht geen must.
- V. Wat is het ideale spelersaantal?
- A. 4 spelers is het ideale spelersaantal.
- V. Het spel kan men spelen vanaf 3 tot en met 6 spelers. Kan men het spel ook spelen met slechts 2 spelers?
- A. In feite kan men het spel met 2 spelers spelen, maar dan verloopt het spel heel wat minder chaotisch en is de kans op stamconflicten relatief klein. Het zijn juist deze elementen die het spel

zijn eigen karakter geven waardoor het minder leuk is om het spel met slechts 2 spelers te spelen.

- V. In werkelijkheid was de sabeltandtijger een uitmuntend zwemmer die zonder probleem al zwemmend de overzijde van rivieren en meren bereikte. Waarom werd dit niet in het spel verwerkt?
- A. De auteur was er zich niet van bewust dat dit préhistorisch roofdier zo'n goede zwemmer was. Indien men vindt dat het spel hierdoor beter de oertijd simuleert, dan kan men toelaten dat ook deze diersoort de rivieren kan oversteken.

1.9. De gebeurteniskaarten

1.9.1. De zomergerbeurtenissen

1. Waldbrand - Woudbrand (2x)
Bepaal het getroffen bosgebied met de dobbelsteen en plaats er het schijfje "brand/overstroming/bevroren rivier". Dit bos kan tijdens deze ronde niet worden betreden en eventueel aanwezige dieren en stamleden sterven allemaal.
Gevorderde spelregels: Stamleden, die op een aangrenzend veld staan, kunnen het vuur bekomen.
2. Überschwemmung - Overstroming (2x)
Dobbel om de rivier van het overstroomde gebied te bepalen. De vlakke- en bosvelden aan de oevers van die rivier en het bijbehorende meer (indien het geval) worden overstroomd. Plaats er het schijfje "brand/overstroming/bevroren rivier". Ze kunnen deze ronde niet betreden worden. De dorpen en de akkers zijn vernietigd. Alle dieren en stamleden op zo'n veld worden gedood. Slechts één vrouw of krijger (naar keuze) per veld overleven deze overstroming. De overblijvende stamleden kunnen niet bewegen in deze ronde. Ze kunnen wel vissen en voedsel verzamelen.
Gevorderde spelregels: De spelers waarvan een nederzetting werd overstroomd, verliezen het vuur.
3. Nagetiere - Knaagdieren
Elke speler verliest 2 voedingspunten per eigen dorp. Voor de hollen waarover men beschikt moet men geen voedingspunten afgeven.
4. Üppiger Regen - overvloedige regen
Elke intacte akker bij een dorp brengt dit jaar 12 i.p.v. 8 voedingspunten op. Elke beschadigde akker bij een dorp brengt nu 8 i.p.v. 4 punten op.
5. Mildes Herbst - Zachte herfst
De zomer duurt dit jaar iets langer. Ze loopt over 4 i.p.v. 3 ronden. Op het einde van de zomer verplaats je de rondenwijzer eventjes niet.
6. Seuche - Zieke dieren
Trek een dier uit het zakje om de zieke diersoort te bepalen.
Alle dieren van deze soort verdwijnen van het spelbord (ook deze die in die ronde zouden bijkomen).
7. Erdbeben - Aardbeving
Bepaal een berggebied door te dobbelen. Alle dieren en een krijger of vrouw (naar keuze) op elk betrokken veld, worden gedood.
8. Vulkanausbruch - Vulkaanuitbarsting
De vulkanen barsten uit. Plaats er het schijfje "brand/overstroming/bevroren rivier". Ze kunnen deze ronde niet betreden worden. Alle aanwezige stamleden en dieren worden gedood. De lava stroomt (volgens de tekening op het spelbord) naar de aangrenzende velden. Alle dieren en stamleden op elk betrokken veld, sterven. Slechts één vrouw of krijger (naar keuze) per veld overleven deze lavastroom.
Opmerking: De aanpalende velden kunnen wel betreden worden!
Gevorderde spelregels: Stamleden, die op een veld staan/komen waarin een lavastroom

uitmondt, kunnen het vuur bekomen.

9. Gewitter - Onweer
De stamleden van de spelers kunnen zich tijdens deze ronde slechts 1 veld bewegen.
Gevorderde spelregels: Alle spelers die het vuur bezitten, moeten dobbelen. Bij een 3, 4 of 5 verliezen ze het vuur. De spelers die niet in het bezit waren van het vuur moeten eveneens dobbelen. Bij een 1 of 2 verwerven ze het vuur.
10. Dürre - Droogte
De nog niet aangetaste akkers worden beschadigd en de beschadigde totaal vernietigd. Alle rivieren liggen droog en kunnen zo overgestoken worden. De visvangst van de rivieren is nihil tot het einde van de zomer of tot het trekken van de kaart “Overvloedige regen”, “Overstroming” of “Onweer”.
11. Einzelgänger - Enkeling
Een eenzame vrouw/krijger verschijnt op het veld van een willekeurig getrokken dierkaartje. Deze eenzaat schuift elke ronde verder zoals de dieren en vecht als er alleen dieren bij staan. Deze enkeling sluit zich aan bij de eerste stam die zij/hij ontmoet. Om te bepalen of de eenzaat een krijger of vrouw is; wordt er gedobbeld tenzij er reeds een enkeling op het spelbord staat.
1-3: een vrouw; 4-6: een krijger
Opmerking: Indien de betrokken stam de enkeling niet kan opnemen omdat het desbetreffende schijfje reeds op het spelbord ligt, dan wordt de eenzaat gedood.
12. Heuschreckenplage - Sprinkhanenplaag
Dobbel om het getroffen vlaktegebied te bepalen. Alle akkers die zich op het door de dobbelsteen bepaalde vlaktegebied bevinden worden beschadigd. De beschadigde akkers worden vernietigd. Bovendien verliezen de betrokken spelers 1/2 (afrondding naar beneden) van hun voedselvoorraad.
13. Epidemie - Epidemie
Dobbel om het geslacht van de getroffen stamleden te bepalen. Bij een 1, 2 of 3 verliest elke speler naar keuze een vrouw. Bij een 4, 5 of 6 verliest elke speler naar keuze een krijger.

1.9.2. De wintergebeurtenissen

1. Wolfsrudel - Roedel wolven
Een roedel van 4 wolven (wolven zonder rugletter) verschijnt op het veld van een getrokken dierkaartje. Deze 4 wolven verplaatsen zich samen als roedel en vechten gemeenschappelijk.
2. Wolfsrudel - Roedel wolven
Een roedel van 3 wolven (wolven zonder rugletter) verschijnt op het veld van een getrokken dierkaartje. Deze 3 wolven verplaatsen zich samen als roedel en vechten gemeenschappelijk.
3. Zugefroren Fluss - Rivier dichtgevroren (2x)
Dobbel om de dichtgevroren rivier te bepalen. Plaats er het schijfje “brand/overstroming/bevroren rivier”. De rivier en eventueel het bijbehorende meer zijn tot het einde van de winter dichtgevroren. Alle dieren en stamleden kunnen zonder probleem de rivier oversteken. Indien de rivier uitmondt in het meer, is ook dit meer volledig met ijs bedekt. Ook het meer kan door alle dieren en stamleden overschreden worden. In dat geval geldt het meervakje voor de beweging als 1 veld.
Visvangst is nog steeds mogelijk.

4. Kälteeinbruch - Calorieëntekort
Het instandhouden van de stamleden in fase 6: Het overleven kost 1,5 voedingspunt per stamlid (vrouw of krijger). Het nodige aantal voedingspunten wordt afgerond naar boven.
Gevorderde spelregels: De winter is hard en ook het overleven van stamleden van stammen die het vuur bezitten kost in deze ronde per stamlid 1,5 voedingspunt.
5. Langer Winter - Lange winter
De winter duurt dit jaar bijzonder lang. Ze loopt over 4 i.p.v. 3 ronden. Op het einde van de winter verplaats je de rondenwijzer eventjes niet.

6. Magere Tiere - Magere dieren
De dieren hebben deze winter niet veel te eten en zijn duidelijk vermagerd. Tot het einde van de winter brengen ze enkel de volgende voedingspunten op:
mammoet: 4 - wolneushoorn: 3 - bizon: 2 - beer: 1 - sabeltandtijger en wolf: 0
7. Fleischknappheit - Vleesschaarste
Deze ronde verschijnt geen enkel nieuw dier.
8. Vulkanausbruch - Vulkaanuitbarsting
De vulkanen barsten uit. Plaats er het schijfje “brand/overstroming/bevroren rivier”. Ze kunnen deze ronde niet betreden worden. Alle aanwezige stamleden en dieren worden gedood. De lava stroomt (volgens de tekening op het spelbord) naar de aangrenzende velden. Alle dieren en stamleden op elk betrokken veld, sterven. Slechts één vrouw of krijger (naar keuze) per veld overleven deze lavastroom.
Opmerking: De aanpalende velden kunnen wel betreden worden!
Gevorderde spelregels: Stamleden, die op een veld staan/komen waarin een lavastroom uitmondt, kunnen het vuur bekomen.
9. Sturm - Storm
De stamleden van de spelers kunnen tijdens deze ronde slechts 1 veld verplaatst worden.
Gevorderde spelregels: Alle spelers in het bezit van vuur moeten dobbelen. Zij verliezen het vuur bij 4, 5 of 6.
10. Eissturm - IJzige storm
De stamleden van de spelers kunnen zich tijdens deze ronde niet bewegen.
Gevorderde spelregels: Alle spelers verliezen het vuur.
11. Höhlenbär - Holebeer
Bepaal het berggebied door te dobbelen. Elke groep stamleden die in een hol op een veld van het gedobbelde berggebied zit, wordt door een holebeer aangevallen. De stamleden verdedigen zich zonder de extra verdedigingsbonus van het hol. Het doden van de beer brengt 3 voedingspunten op.
Als er geen hol in het gedobbelde gebied aanwezig is, dan wordt er nogmaals gedobbeld totdat er een bewoond hol wordt ontdekt. Zijn er geen bewoonde holen, dan blijft deze gebeurtenis zonder gevolg.
12. Einzelgänger - Enkeling
Een eenzame vrouw/krijger verschijnt op het veld van een willekeurig getrokken dierkaartje. Deze eenzaat schuift elke ronde verder zoals de dieren en vecht als er alleen dieren bij staan. Deze enkeling sluit zich aan bij de eerste stam die zij/hij ontmoet. Om te bepalen of de eenzaat een krijger of vrouw is; wordt er gedobbeld tenzij er reeds een enkeling op het spelbord staat.
1-3: een vrouw; 4-6: een krijger
Opmerking: Indien de betrokken stam de enkeling niet kan opnemen omdat het desbetreffende schijfje reeds op het spelbord ligt, dan wordt de eenzaat gedood.
13. Schneefall - Sneeuwstorm
Een vrouw of krijger naar keuze sterft op elk bergveld. Stamleden die in holen zitten zijn evenwel beschut. Men kan in deze ronde de bergen niet betreden. Dieren en stamleden die zich op bergvelden bevinden, kunnen in deze ronde niet bewegen.
Gevorderde spelregels: Alle spelers die het vuur bezitten en een stamlid in de sneeuwstorm verloren hebben, moeten dobbelen. Zij verliezen het vuur bij 5 of 6.
14. Lawine - Lawine
Bepaal het getroffen berggebied door te dobbelen. Alle dieren en stamleden op zo'n veld

worden gedood. Slechts één vrouw of krijger (naar keuze) per veld overleven deze lawine. Het berggebied kan wel betreden worden en er zijn bijgevolg ook geen bewegingsbeperkingen.

1.10. De troefkaarten

1. Gewaltmarsch - Speedmars
Je mag een eenzaam stamlid of een groep stamleden 3 velden (i.p.v. 2) bewegen.
Tijdens de zomer mag je ook een bergveld oversteken zonder er te stoppen.
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
2. Ausdauer - Volharding
Je mag een eenzaam stamlid of een groep stamleden 3 velden (i.p.v. 2) bewegen.
Tijdens de zomer mag je ook een bergveld oversteken zonder er te stoppen.
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
3. Floss - Vlot
Een eenzaam stamlid of een groep stamleden kan een rivier of meer oversteken.
Het eenzame stamlid of de groep stamleden mogen in deze ronde geen andere beweging meer uitvoeren.
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
4. Brücke - Brug
Een eenzaam stamlid of een groep stamleden kan een rivier (niet het meer) oversteken.
Het eenzame stamlid of de groep stamleden mogen in deze ronde geen andere beweging meer uitvoeren.
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
5. Schwimmen - Zwemmen
Een eenzaam stamlid of een groep stamleden kan een rivier (niet het meer) oversteken.
Ze kunnen ook een overstroming overleven.
Het eenzame stamlid of de groep stamleden mogen in deze ronde geen andere beweging meer uitvoeren.
Speel deze kaart in fase 1: Het trekken van een gebeurteniskaart of in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
6. Baumstämme - Boomstammen
Een eenzaam stamlid of een groep stamleden kan een rivier (niet het meer) oversteken.
Ze kunnen ook een overstroming overleven.
Het eenzame stamlid of de groep stamleden mogen in deze ronde geen andere beweging meer uitvoeren.
Speel deze kaart in fase 1: Het trekken van een gebeurteniskaart of in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
7. Auf die Bäume klettern - In bomen klimmen
Een eenzaam stamlid of een groep stamleden op een bosveld kan:
of een overstroming overleven
of kan zich verbergen voor tegenstanders (dieren of vreemde stamleden) die zich op dat veld bevinden.
Het dorp dat zich op dat veld bevond, wordt wel vernietigd!
Het eenzame stamlid of de groep stamleden mogen in deze ronde geen andere beweging meer uitvoeren.
Speel deze kaart in fase 1: Het trekken van een gebeurteniskaart of in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
8. Kannibalen - Kannibalen
Je krijgt 1 voedingspunt voor elke menselijke tegenstander die je ombrengt of voor elk van je

eigen stamleden die je in deze ronde laat verhongeren.

Je kan deze kaart gelijk wanneer uitspelen t.t.z. wanneer je vreemde of eigen stamleden doodt.
Speel deze kaart op het moment dat men rivaliserende krijgers doodt of eigen stamleden laat sterven.

9. Tarnumhang - Vermomming
Je mag een eenzaam stamlid of een groep stamleden een door tegenstanders (dieren en/of vreemde stamleden) bezet gebied laten doorkruisen zonder er te moeten stoppen of er stamleden achter te laten.
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
10. Flucht - Vlucht
Je mag een eenzaam stamlid of een groep stamleden (zelfs eenzame eigen vrouwen):
of een normale beweging laten uitvoeren alhoewel er tegenstanders (dieren of vreemde krijgers) op hetzelfde veld staan.
of een gevecht laten ontvluchten door het veld waarop eveneens rivaliserende stamleden staan te verlaten naar een aangrenzend vrij veld (waar geen dieren noch stamleden zijn).
Speel deze kaart in fase 4: De beweging van de verschillende stammen of in fase 5: Het gevecht.
11. Kraftbrühe - Magische bouillon
Deze kaart biedt je bij elke dobbelsteenworp van een gevecht in deze ronde een extra bonus van +2.
Speel deze kaart voor de start van je eerste gevecht van fase 5: Het gevecht.
12. Zaubertrank - Toverdrank
Deze kaart biedt je bij elke dobbelsteenworp van een gevecht in deze ronde een extra bonus van +2.
Speel deze kaart voor de start van je eerste gevecht van fase 5: Het gevecht.
13. Feuerstein - Vuursteen
Deze kaart biedt je bij elke dobbelsteenworp van alle gevechten in deze ronde een extra bonus van +1.
Speel deze kaart voor de start van je eerste gevecht van fase 5: Het gevecht.
14. Fackeln - Toortsen
Deze kaart biedt je bij elke dobbelsteenworp van een gevecht tegen dieren in deze ronde een extra bonus van +2.
Speel deze kaart voor de start van je eerste gevecht van fase 5: Het gevecht.
Gevorderde spelregels: Deze kaart mag men enkel inzetten indien men over het vuur beschikt.
15. Junger Wolf - Jonge wolf
Wanneer een alleenstaande wolf op hetzelfde veld staat met één of meerdere eigen stamleden (zonder de aanwezigheid van vreemde stamleden), dan volgt dit jonge dier gehoorzaam je stamleden. Vanaf dan beweegt dit dier samen met één of meerdere van je stamleden. Hij neemt zelfs aan de zijde van je stam deel aan de gevechten (zoals een krijger). Wanneer de wolf evenwel alleen gelaten wordt, dan wordt hij opnieuw een wilde wolf.
Speel deze kaart na fase 3: De beweging van de dieren.
16. Lockruf - Lokroep
Je kan een dier dat op een aangrenzend veld zonder stamleden (eigen of vreemde) staat op het veld zetten waarop één of meerdere eigen stamleden staan.
Speel deze kaart voor de start van fase 5: Het gevecht.
17. Amazone - Amazone
Je vrouwen (één groep van vrouwen op hetzelfde veld) nemen deel aan de strijd (zowel tegen dieren als tegen vreemde krijgers), net alsof ze krijgers zijn. Je kan ze dus gebruiken als echte volwaardige krijgers.
Speel deze kaart voor de start van je eerste gevecht van fase 5: Het gevecht.

18. Überraschende geburt - Verrassende geboorte
Eén van je vrouwen, die niet in een dorp of hol aanwezig is, bevalt in het wild. Alhoewel deze vrouw zich niet in een nederzetting bevindt, vindt er een normale geboorte plaats.
Speel deze kaart voor fase 7: De geboorten.
19. Fruchtbarkeitskraut - Vruchtbaarheidskruid
Er gebeurt een aanvullende geboorte in elke nederzetting (dorp/hol).
Speel deze kaart in fase 7: De geboorten, voor de eerste dobbelsteenworp.
20. Gentechnik - Geslachtsbepaling
Je mag in deze ronde bij alle geboorten die plaatsvinden in je nederzettingen zelf het geslacht bepalen.
Speel deze kaart in fase 7: De geboorten bij het bepalen van het geslacht van de nieuwgeborenen per nederzetting.
21. Kindbettfieber - Slechte bevalling
Naar keuze sterven twee vreemde vrouwen (vrouwen van tegenspelers) die juist nieuwgeborenen ter wereld hebben gebracht.
Speel deze kaart op het einde van fase 7: De geboorten (nadat het geslacht van alle nieuwgeborenen werd bepaald).
22. Findelkind - Vondeling
Wanneer je een dorp op een bosveld bezit, dan mag je daar een extra stamlid (vrouw of krijger) bijplaatsen.
Speel deze kaart na fase 3: De beweging van de dieren.
23. Familienbesuch - Familiebezoek
Een koppeltje (een krijger en vrouw) van je eigen stam verschijnen op het spelbord. Het trekken van een dierkaartje uit het zakje bepaalt waar het koppeltje op het spelbord belandt.
Speel deze kaart na fase 3: De beweging van de dieren.
24. Fallen - Vallen
Eén of meerdere eigen stamleden lokken de dieren op dat veld in de uitgezette vallen. Deze valstrikken laten de stamleden toe om de dieren zonder gevecht te doden. Men bekommt de overeenkomstige voedingspunten van de dieren.
Speel deze kaart voor de start van het gevecht tegen de dieren in fase 5: Het gevecht.
25. Kriegstrommel - Krijgstrommel
Je kan dieren op een veld waarop één of meerdere eigen stamleden staan verdrijven naar een aangrenzend veld van je keuze.
Of je kan een stamlid of groep stamleden bewegen naar een veld en er de aanwezige dieren opdrijven naar een aangrenzend veld.
De dieren bewegen volgens hun bewegingsmogelijkheid, t.t.z. grote dieren blijven op vlakten- en bosvelden, terwijl andere dieren alle velden kunnen betreden. Bovendien stoppen de dieren voor hindernissen (spelbordrand, bergen of rivier).
Speel deze kaart na fase 3: De beweging van de dieren of voor fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
26. Fischernetz - Vissersnet
Elk groepje eigen stamleden (per veld dat grenst aan een rivier of meer) vangt in deze ronde bij de visvangst 2 voedingspunten i.p.v. 1.
Speel deze kaart in fase 6: Het overleven.
27. Wurzeln - Eetbare knollen en wortelen
In deze winterperiode is het bij uitzondering mogelijk om toch voedingspunten te verzamelen op

alle door eigen stamleden bezette bosvelden. Elk bezet bosveld brengt toch 1 voedingspunt op. Speel deze kaart in fase 6: Het overleven.

28. Diebstahl - Diefstal

Eén of meerdere eigen stamleden die op een veld staan dat aangrenst aan een veld waarop een vreemde nederzetting staat, slagen erin om de voedselvoorraad van deze nederzetting te plunderen. Ze stelen er maximaal 4 voedingspunten.

Opmerking: Tussen het veld met eigen stamleden en het veld van de bestolen nederzetting mag er **geen rivier** stromen.

Gevorderde spelregels: I.p.v. het voedsel te pikken kan de speler ook beslissen om het vuur te stelen. De tegenspeler verliest hierdoor het vuur.

29. Steinschlag - Steenslag

Een eigen stamlid kan van op een berg, i.p.v. te bewegen, een steenlawine veroorzaken op een aangrenzend vlakke- of bosveld. Je stamlid of stamleden moeten wel op een bergveld staan waarbij er zich geen tegenstanders (dieren of vreemde stamleden) op dat veld bevinden. De steenlawine doodt op het gekozen veld alle spelfiguren (alle dieren en stamleden). De dieren die op deze wijze worden gedood brengen geen voedingspunten op.

Opmerking: Tussen het aangrenzend veld en het bergveld mag er **geen rivier** stromen.

Speel deze kaart op het einde van al jouw bewegingen in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.

30. Brandstifter - brandstichter

Tijdens de zomer kan een eigen stamlid, die op een vlakteveld zonder tegenstanders (dieren of vreemde stamleden) staat of eindigt, in een aangrenzend bosgebied brand stichten. Plaats er het schijfje “brand/overstroming/bevroren rivier”. Alle dieren en stamleden aanwezig in het getroffen bosgebied sterven. De dieren die op deze wijze worden gedood brengen geen voedingspunten op.

Opmerking: Er mag tussen het veld van de brandstichter en het bosgebied geen rivier lopen.

Speel deze kaart op het einde van al jouw bewegingen in fase 4: De beweging van de verschillende stammen.

Gevorderde spelregels: De spelers die zich op een aangrenzend veld van het brandende bosgebied bevinden, kunnen het vuur bekomen.

31. Verbrannte Erde - Verbrande aarde

De nederzetting die de tegenspeler zojuist op jou veroverd heeft, wordt volledig vernietigd. De vrouwen worden gedood en de eventueel aanwezige akker wordt volledig vernietigd.

Speel deze kaart in fase 5: Het gevecht nadat een eigen nederzetting door een andere stam werd veroverd.

32. Natürdünger - Natuurlijk mest

Elke eigen en onbeschadigde akker naast een dorp brengt 12 voedingspunten op i.p.v. 8.

De beschadigde akkers brengen in dat geval 8 voedingspunten op i.p.v. 4.

Speel deze kaart in fase 6: Het overleven van de laatste zomerronde.

33. Zaun - Omheining

Eén van je akkers op een vlakteveld is door een enorme schutting omringd. Het kan niet door indringende grote dieren (mammoeten, bizonen of wolneushoorns) vernietigd worden. Met deze kaart kan men slechts één eigen akker beschermen, maar de omheining blijft wel staan totdat de akker geoogst wordt in de overlevingsfase van de laatste zomerronde. De bescherming wordt aangeduid d.m.v. een omheiningschijfje.

Speel deze kaart na fase 3: De beweging van de dieren.

34. Bergbauernhof - Bergboerderij

Bij uitzondering mag je een akker oprichten op één bergveld zolang er zich een hol bevindt. Je moet voor de oprichting van deze akker wel 1 voedingspunt betalen.

Speel deze kaart in fase 8: Het zaaien van de laatste winterperiode.

35. Verspätete saat - Laattijdig zaaien

Je mag op een vlakteveld met een dorp een akker oprichten tijdens de eerste zomerronde. Je moet voor de oprichting van deze akker wel 1 voedingspunt betalen.

Speel deze kaart na fase 6: Het overleven van de eerste zomerronde.

36. Freund - Vriend
Een eenzame, vreemde krijger die op een veld staat waar eigen stamleden (vrouwen en/of krijgers) staan, loopt over naar jouw stam. Vervang het krijgerschijfje van de tegenspeler door een eigen schijfje. Wanneer men geen krijgerschijfjes meer in voorraad heeft, dan sterft de krijger en wordt het betrokken schijfje gewoon van het spelbord verwijderd.
Speel deze kaart tijdens fase 5: Het gevecht, voor het gevecht op dat veld begint.
37. Liebe auf en ersten Blick - Liefde op het eerste gezicht
Wanneer eigen stamleden zich bevinden op een aangrenzend veld waarop een eenzaam vreemd stamlid staat, die bovendien van het andere geslacht is dan één van de eigen stamleden, dan wordt deze vreemde vrouw/krijger verliefd. Het vreemde stamlid verlaat zijn oorspronkelijk veld en vervoegt zijn geliefde. Hierdoor loopt deze figuur over naar jouw stam. Vervang de figuurschijf van de tegenspeler door een eigen schijfje. Wanneer men geen krijgerschijfjes meer in voorraad heeft, dan sterft deze figuur en wordt het betrokken schijfje gewoon van het spelbord verwijderd.
Opmerking: Tussen de velden waarop de geliefden staan, mag er **geen rivier** stromen.
Speel deze kaart op het einde van fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
38. Homopower - Homo- of Lesboliefde
Twee eigen vrouwen of twee eigen krijgers richten samen een nederzetting op, net zoals een vrouw en krijger . In de volgende ronde moet er evenwel een vrouw aanwezig zijn om de nederzetting te kunnen behouden.
Speel deze kaart tijdens fase 4: De beweging van de verschillende stammen.
39. Spionage - Spionage
Je mag de troefkaarten van één van de spelers, waarvan minstens een stamlid op een aangrenzend veld staat, even inkijken.
Speel deze kaart op gelijk welk moment.
40. Intuition - Ingeving (of intuïtie)
Je mag de gebeurteniskaart (zomer- of wintergebeurtenis, afhankelijk van de rondenwijzer) lezen die in de volgende ronde zal gedraaid worden.
Speel deze kaart op gelijk welk moment.

1.11. Beknopte spelregels

Doel: Probeer de eerste te zijn die na twee opeenvolgende ronden 4 nederzettingen op het spelbord heeft of de laatste speler te zijn die nog stamleden op het spelbord heeft.

Vorbereiding:

- kies 1 van de 2 zijden van de spelbordhelften en stel het spelbord samen
- bepaal een bankier (voedingspunten), een opzichter (dieren) en een gebeurtenisbeheerder (gebeurteniskaarten)
- alle dieren (met uitzondering van de wolven zonder rugletter) in het zakje stoppen
- winter- en zomerkaarten schudden en op het bord plaatsen
- elke speler krijgt 12 voedingspunten (15 voedingspunten als gemakkelijke variant)
- startveld voor je stam uitkiezen
dorp op vlakte- (geel) of bosveld (groen) / hol op bergveld (bruin)
plaats er 5 krijgers en 2 vrouwen
geen 2 nederzettingen naast elkaar tenzij gescheiden door rivier
- elke speler krijgt 5 (4 bij 5 en 6 spelers) troefkaarten
- rondenwijzer wordt op de tweede zomerronde geplaatst

Spelverloop

- Er zijn na elkaar 3 zomerronden en 3 winterronden (de startronde omvat slecht 2 zomerronden).
- Elke ronde omvat 10 opeenvolgende fasen.
- Enkel de eerste 6 fasen gebeuren in elke ronde!

fase 1: Het trekken van een gebeurteniskaart (niet tijdens de eerste twee startronden, daarna in elke ronde)

- als gebeurtenisschijfjes op het spelbord liggen ⇒ verwijderen
- de startspeler neemt volgens het jaargetijde een kaart ⇒ gevolgen op het spelbord
- soms moeten bepaalde gebieden d.m.v. de dobbelsteen bepaald worden

fase 2: Het plaatsen van nieuwe dieren (in elke ronde)

- elk dier wordt uit het zakje genomen en op het veld geplaatst dat de rugletter opgeeft
- eventueel rekening houden met uitgeschakelde spelers (aantallen aanpassen)

	4 tot 6 spelers	2 tot 3 spelers
Eerste zomerronde (start)	6	5
Overige zomerronden	4	3
Winterronden	2	1

fase 3: De beweging van de dieren (in elke ronde)

- dieren op een vak met stamleden bewegen niet
- geen enkel dier kan overstroomde velden of velden die in brand staan betreden
- De dieren bewegen zich, afhankelijk van de diersoort, als volgt:

Type dier	Aantal bewegings-velden	Verplaatst zich over de bergen	Kan rivieren oversteken	Beschadigt de akkers
Wolf	3	ja	neen	neen
Sabeltandtijger	3	ja	neen	neen
Beer	2	ja	ja	neen
Bizon	2	neen	neen	ja
Wolneushoorn	1	neen	neen	ja
Mammoet	1	neen	neen	ja

- bewegingsrichting van de dieren wordt d.m.v. dobbelsteenworp bepaald
- bij onmogelijkheid of verlaten van het spelbord ⇒ tegengestelde richting

- indien geen van beide richting mogelijk $\Rightarrow$ blijven staan
- bij het ontmoeten van een veld met stamleden $\Rightarrow$ beweging eindigt
- bij het ontmoeten van een hindernis $\Rightarrow$ stoppen voor hindernis
- meerdere dieren van dezelfde diersoort ontmoeten elkaar op een veld $\Rightarrow$ op elkaar stapelen en als kudde behandelen en de beweging afwerken
- grote dieren beschadigen de akkers: 2 aren $\Rightarrow$ 1 aar; 1 aar $\Rightarrow$ verwijderen

fase 4: De beweging van de verschillende stammen (in elke ronde)

Beginnend met de startspeler, voert iedereen na elkaar de bewegingen van al zijn stamleden uit. Stamleden die op een veld met dieren of vreemde stamleden staan bewegen niet, tenzij ze de meerderheid hebben. In dat geval mogen ze bewegen als ze op het vertrekveld evenveel stamleden achterlaten als het totaal aantal tegenstanders (dieren en vreemde stamleden) op dat vertrekveld.

Bewegingsregels:

- elk stamlid (vrouw of krijger) mag 1 of 2 velden bewegen
- op een bergveld moet men stoppen
- geen enkel stamlid kan een meer of rivier oversteken
- bij een ontmoeting met vreemde stamleden moet men stoppen tenzij men over de meerderheid beschikt

Nederzetting (dorp of hol) oprichten i.p.v. te bewegen:

- krijger en vrouw alleen op een veld (geen dieren noch vreemde stamleden)
- 1 dorp (vlakte of bos) of 1 hol (gebergte) per veld
- er moet steeds 1 vrouw aanwezig blijven (bij verwijdering van de laatste vrouw $\Rightarrow$ verdwijnt de nederzetting automatisch)

fase 5: Het gevecht (in elke ronde)

Op elk veld, waar er rivaliserende stamleden en/of dieren samen staan, volgt een gevecht. Eerst worden alle gevechten tussen de aanwezige stammen uitgestreden, daarna volgen de gevechten met de dieren.

Algemene gevechtsregels:

- de strijdwaarde van elke figuur = dobbelsteenworp + bonus
- de hoogste strijdwaarde elimineert de tegenstander
- bij gelijke stand opnieuw dobbelen tot er een winnaar is

<i>Stamleden</i>	<i>Dieren</i>
+1 per krijger (*) +1 wanneer de stam een dorp bezit op het veld van het gevecht +2 wanneer de stam een hol bezit op het veld van het gevecht +1 wanneer men over het vuur beschikt en het een gevecht tegen dieren betreft (gevorderde spelregels)	+1 per dier van dezelfde soort (*)

* Een eenzame krijger of eenzaam dier heeft een bonus van +1.

--	--

<i>Stamleden</i>	<i>Dieren</i>
vrouwen vechten tegen dieren	dieren van dezelfde soort vechten gemeenschappelijk (in een kudde of troep)
vrouwen vechten nooit tegen vreemde krijgers	dieren van verschillende soorten moeten na elkaar bestreden worden
vrouwen onderling kunnen wel in een gevecht verwikkeld raken	
vrouwen krijgen geen bonus in een gevecht	kies een speler uit die voor de dieren dobbelt

Gevecht met dieren:

- de spelers bepalen zelf welke stamleden er gedood worden
- gedode dieren brengen voedingspunten op

<i>Type overwonnen dier</i>	<i>Aantal voedingspunten</i>
Mammoet	6
Wolneushoorn	5
Bizon	4
Beer	3
Sabeltandtijger	2
Wolf	1

Gevecht tussen twee stammen:

- enkel de krijgers vechten, vrouwen vechten nooit in een stamconflict
- vrouwen blijven staan en lopen over naar de winnaar

Gevecht tussen twee stammen en dieren:

- eerst het gevecht tussen de stammen
- de winnaar strijdt tegen de dieren

Gevecht tussen meer dan 2 stammen:

- de stam met de hoogste strijdwaarde verliest geen stamleden, de andere wel

Nederzettingen innemen:

- 1/4 (afronding naar beneden) van de voedselvoorraad overnemen
- 1/2 (afronding naar beneden) van de voedselvoorraad overnemen indien het de laatste nederzetting van een stam is
- winnaar beslist of hij de vrouwen doodt of ze door eigen vrouwen vervangt

fase 6: Het overleven (in elke ronde)

Elke speler bepaalt hoeveel voedsel hij krijgt en/of uitgeeft.

- visvangst (het hele jaar door): 1 voedingspunt per bezet veld aan een rivier of meer, 2 voedingspunten indien aan rivier en meer
- verzamelen (enkel in de zomer): 1 voedingspunt per bezet bosveld
- oogst (enkel de laatste zomerronde):
8 voedingspunten per onbeschadigde akker
4 voedingspunten per beschadigde akker
akkerschijfjes verwijderen van het spelbord
- voedselvoorziening van de stamleden
per vrouw of krijger 1 voedingspunt verbruiken, zo niet verhongeren de stamleden
per vrouw of krijger 1,5 voedingspunt verbruiken, zo niet verhongeren de stamleden in de winter (gevoordeerde spelregels)

fase 7: De geboorten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

- in elke nederzetting (dorp of hol) waar 1 vrouw staat $\Rightarrow$ 1 geboorte.
- in elke nederzetting met 2 of meerdere vrouwen $\Rightarrow$ 2 geboorten

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Geboorte van</i>
1, 2	een vrouw
3,4,5	een krijger
6	een tweeling, waarbij de tweede worp het geslacht bepaalt (Enkel bij een 6 zijn het 2 krijgers)

fase 8: Het zaaïen (enkel na de laatste winterroonde)

Op elk vlakteveld met een eigen kan men 1 akker (akkerschijfje met de 2 aren) oprichten tegen de betaling van 2 voedingspunten.

fase 9: Het trekken van troefkaarten (elke laatste ronde van een jaargetijde)

Elke speler die minder dan 5 (4 bij 5 en 6 spelers) troefkaarten bezit, krijgt er 1 bij. De troefkaarten kunnen in de loop van het spel op gelijk welk ogenblik ingezet worden.

fase 10: Het beëindigen van een ronde of het eventuele speleinde**Spelerswissel**

De startspeler van de volgende ronde is de speler met de meeste nederzettingen ($\Rightarrow$ meeste stamleden, $\Rightarrow$ meeste voedingspunten, $\Rightarrow$ dobbelsteenworp).